

Hiermit präsentieren wir Ihnen die Grundregeln des **COBI: HISTORISCHES KONFLIKTSIMULATIONS-SPIEL** im historischen Umfeld des Zweiten Weltkriegs auf Beginner-Niveau. Wenn Sie sich mit diesen Grundregeln vertraut gemacht haben, ihre ersten strategischen Handlungen durchgeführt und sich für größere Herausforderungen bereit gemacht haben laden wir Sie ein, sich in der nächsten Stufe detaillierter in das Regelwerk einzuarbeiten. Für erfahrene Strategen haben wir weitere Spielregeln und Herausforderungen entwickelt.

COBI: HISTORISCHES KONFLIKTSIMULATIONS-SPIEL
WORLD WAR II
LEVEL: EINSTEIGER

SCHNELLE VERSION DER WICHTIGSTEN SPIELREGELN
VERSION OHNE GRAFIKEN - FÜR DEN HAUSDRUCK

Für das Spiel sind mindestens zwei Spieler (oder Teams) erforderlich, mehrere Würfel (im Folgenden als D6 bezeichnet), und mindestens ein Lineal mit Zentimeter-Einheiten (cm).

Teilen Sie die COBI-Modelle auf zwei gegenüberliegende Seiten eines imaginären Gefechtsfeldes auf, z.B. auf einer Modellanlage, einem Tisch, Wohnzimmerboden, Gartenrasen. Verteilen Sie verschiedene imaginäre Hindernisse auf dem Gefechtsfeld: Gebäude, Straßen, Flüsse, Hügel, Wälder, Täler, etc.

Zu Beginn würfeln die Spieler mit einem Würfel aus, wer die Initiative übernimmt und mit dem Spiel beginnt. Die höhere Punktzahl gewinnt, der Gewinner startet das Spiel und wählt die Ausgangsposition / Seite des Gefechtsfeldes aus.

Der beginnende Spieler kann mit einem seiner Fahrzeuge eine Aktion ausführen (bewegen oder feuern), oder aber ruhen und dem Gegner die Initiative überlassen. Wenn beide Spieler entsprechend der gewürfelten Reihenfolge ihre Aktivitäten abgeschlossen haben, endet die erste Runde und die Aktivitäten müssen entsprechend taktisch orientiert neu aufgenommen werden um das Spiel am Laufen zu halten. Zug um Zug, Schritt für Schritt.

BEWEGUNG

Jedes Fahrzeug kann bis zu jener Entfernung (in cm) vorwärts bewegt werden, die in Punkt (1) auf der Spielkarte "Statistiken" angegeben ist. Das Fahrzeug kann um so viele cm zurückfahren, wie in Punkt (2) auf der Spielkarte beschrieben ist. Beim Bewegen/Fahren in eine beliebige Richtung kostet das Drehen so viele cm, wie in Punkt (3) angegeben ist (dieser Wert muss vom Bewegungsbereich Vorwärts oder Rückwärts abgezogen werden).

Wenn sich das Fahrzeug in einem schwierigen Gelände (Schutt, Sumpf, Fluss usw.) bewegt, muss der Wert des Punktes (4) vom Wert seiner Bewegung abgezogen werden. Wenn das Fahrzeug auf einer geraden Strecke/Straße fährt, addieren Sie die Zahl in cm (5) zum Bewegungswert dazu.

Beispiel: Panzermodell COBI-2464 Sherman M4A1 kann 22 cm vorwärts fahren (1). In einer geraden Linie (ohne sich zu drehen), kann es sich um 10 cm vorwärts bewegen (2). Das Drehen in eine beliebige Richtung um bis zu 45° erfordert einen Verlust von 5 cm (3). Wenn sie über ein unebenes Gelände navigieren, beträgt der Verlust 5 cm (4). Wenn sich der Panzer entlang der Straße bewegt, erhöht sich seine Reichweite um 10 cm (5).

Beispiel: Das fahrende Fahrzeug verliert für jede Kurve um etwa 45° seinen Bewegungsbereich. Die Beispielroute des COBI-2464 Sherman M4A1-Tanks besteht normalerweise aus mehreren Stufen. Das Fahrzeug bewegt sich um 6 cm vorwärts, dreht dann um ca. 90° und verliert dabei den Bewegungsbereich von 10 cm (5 cm für jede Umdrehung von etwa 45°, insgesamt zweimal 5 cm), d.h. zweimal so viel wie angegeben unter Punkt (3). Wenn er zurückkehren oder um 180° drehen wollte, würde er bis zu 20 cm Bewegungsbereich verlieren (vier Umdrehungen um 45°, Verlust von jeweils 5 cm).

Beispiel: Vorwärtsbewegung (Reichweite) = 22 cm = Vorwärtsbewegung kostet 6 cm, die Drehung um 90° minus 10 cm (entspricht 2 x 5 cm); dies lässt 6 cm zu, wenn sich die Bewegung nicht auf einem schwierigem Untergrund befindet, der die Reichweite um 5 cm verringert. Sollte dies der Fall sein, bliebe nur noch 1 cm um sich zu bewegen (6 – 5 = 1 cm)

Beispiel: Wenn Sie sich nur entlang einer Straße bewegen, gewinnen Sie eine zusätzliche Reichweite von 10 cm. Sie müssen der Straße folgen, müssen nur an Kreuzungen, Abzweigungen für das Abbiegen bezahlen (5 cm). Wenn Sie abbiegen müssen, um auf der Straße zu bleiben (dieser zu folgen), oder an Kreuzungen geradeaus fahren, werden Ihnen nicht die 5 cm abgezogen.

ABFEUERN BZW. SCHIESSEN

Anstatt sich zu bewegen, kann der Spieler entscheiden, ob sein Fahrzeug seine Waffen abfeuern will.

Es kann nur auf ein sichtbares Fahrzeug gefeuert werden, das beispielsweise nicht vollständig oder mehr als zur Hälfte verborgen ist, wie z. B. hinter einem Gebäude, einem Hügel oder einem Wald. Die Waffe muss auf das Ziel gerichtet sein. Sie können einen Turm um bis zu 90° drehen, oder 10° um Panzerzerstörer und Sturmgeschütze einzusetzen.

Um auf den Gegner zu feuern, werfen Sie einen Würfel. Wenn das Ergebnis innerhalb des Bereichs liegt, das auf der Spielkarte des abgefeuerten Fahrzeuges (6) angegeben ist, war der Schuss erfolgreich. Wenn das Ergebnis unter dem Wert in Punkt (6) liegt, hat der Schuss sein Ziel verfehlt. Wenn der Schuss traf, überprüfen Sie den verursachten Schaden. Regelwerk „Feuern“ (D6+).

Ein sechsseitiger Würfel, mit dem Ergebnis von 6, erlaubt erneut zu würfeln. Versuchen Sie 7 zu erreichen, indem eine weitere 6 gewürfelt wird. Gelingt dies, können Sie weiterhin eine Punkt für jede Ihrer sechs Punkte hinzufügen. Wenn Sie die 6+ Regel nicht mehr erfüllen, hören Sie damit auf. Diese Punktzahl aus der D6+ Regel wird zum Schadenswert in Punkt (8) addiert, um den Gesamtschaden zu erhalten.

Beispiel für die D6+ Regel:

- Eine 6 plus einer 6, plus einer 5 = 7
- Eine 6 plus einer 6, plus einer 6, plus einer 4 = 8
- Eine 6 plus einer 6, plus einer 6, plus einer 6, plus einer 5 = 9
- Und so weiter

Das Ziel (Target) hat nun die gleiche Vorgehensweise (D6+) und addiert diese dann zum relevanten Panzerungswert (Value of Armor): Front point (10), Side point (11), Back Point (12). Nachdem wir den Rüstungswert (Value of Armor) aus dem Gesamtschaden ermittelt haben, erhalten wir den Trefferwert. Wenn das Ergebnis des Trefferwertes höher oder gleich dem Wert in Punkt (14) ist, wird dieses Ziel zerstört und kann nicht weiter am Gefecht teil nehmen. Wenn das Ergebnis des Treffers mit Punkt (15) auf der Karte übereinstimmt, ist das Ziel beschädigt. Ein weiterer Treffer zerstört es. Wenn das Ergebnis des Treffers mit Punkt (16) auf der Karte übereinstimmt, verliert das Ziel seine stärkste Waffe, die es nur mit seiner Sekundärwaffe abfeuern kann, wenn es eine hat. Das Ziel wird beschädigt, wenn ein weiterer Treffer es trifft. Wenn das Ergebnis des Treffers mit Punkt (17) auf der Karte übereinstimmt, ist das Fahrzeug unbeweglich, es kann schießen, kann sich aber nicht bewegen.

Beispiel: COBI-2464 Panzer Sherman M4A1, schießt auf deutschen Panzer COBI-2508 Pz. Kpfw. IV Ausf. (H). Treffer in die vordere Rüstung, entspricht 6 Punkten (in Punkt (10) auf seiner Karte angegeben). Der Sherman M4A1 prüft Punkt (6) auf seiner Karte, die er für eine Serie von 3 oder mehr auf seinem D6-Würfel benötigt. Er würfelt die 5, was „Treffer“ bedeutet. Der Sherman M4A1 prüft Punkt (8) 9 und fügt diesem ein D6 + hinzu: er spielt eine 6, gefolgt von einer 6 und dann einer 3 für insgesamt 7. Er fügt diese 7 zu 9 hinzu = und erzielt 16, Gesamtschaden

Die Pz. Kpfw. IV Ausf. (H) prüft Punkt (8), der 4 ist, und fügt diesem ein D6 + hinzu.

- Er erzielt eine 4,
- addiert 4 zu 6 = 10 = Wert der Rüstung
- Gesamtschaden 16 minus Wert der Rüstung 10 = 6

Treffer 6 ist höher als 4, was der Wert Punkt (14) des Pz. Kpfw. IV-Karte ist, und somit ist das Ziel zerstört.

Spielende: Der Gewinner des Spiels ist derjenige Spieler, der alle gegnerischen Fahrzeuge zerstören oder deaktivieren konnte. Sollten Sie einige der Regeln nicht verstehen, möchten Sie sie ändern oder eine andere Regel anwenden, fragen Sie Ihre Mitspieler. Stimmen Sie diese zu, machen Sie dies. Ziel sollte es nicht sein um jeden Preis gewinnen zu wollen, sondern an der Entwicklung von vorausschauenden Strategien Spass zu haben. Spass für Sie und Ihre Mitspieler.

Wenn Sie das Regelwerk für die Basisbegriffe beherrschen und noch mehr Herausforderungen suchen, dann finden Sie die erweiterten Regeln für Fortgeschrittene auf unserer Website: www.CobiGames.com.

**COBI: HISTORISCHES KONFLIKTSIMULATIONS-SPIEL
WORLD WAR II
LEVEL: EINSTEIGER**

**SCHNELLE VERSION DER WICHTIGSTEN SPIELREGELN
VERSION OHNE GRAFIKEN - FÜR DEN HAUSDRUCK**

Warszawa, 2018

Version: 1.1.201812061015 EINSTEIGER

Game authors: Gordon Boggon, Thomas Falk
Development of the game: Artur Machlowski

Photos: COBI S.A.

Graphic design: Magdalena Czekaj

Testers: Łukasz "Luka" Trupiszewski, Piotr "Superkrytyk" Księżycki, Krzysztof "Krzychu" Dzień, Piotr "Swawolnik" Machlowski, Victor "Klockowy Żołnierz" Chmurski, Mikołaj Mazik, Krzysztof Orłowski, Kamil "Polski Tankista" Niedek, Piotr Laskowski,

The official website of the game: www.CobiGames.com

COBI (PL): www.cobi.pl

COBI (EN): www.cobi.eu

Facebook (PL): <https://www.facebook.com/cobi.zabawki/>

Facebook (EN): <https://www.facebook.com/cobi.toys>

Instagram (PL): <https://www.instagram.com/cobi.zabawki/>

Instagram (EN): <https://www.instagram.com/cobi.toys/>

Dieses Handbuch oder Teile von zusätzlichen Elementen dürfen ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Herausgebers weder neu gedruckt noch anderweitig kopiert, automatisch reproduziert, elektronisch oder magnetisch gespeichert oder in den Maßen der öffentlichen Medien gelesen werden.

Der Herausgeber behält sich das Recht vor, der Verwendung oder Reproduktion dieses Handbuchs, seiner Teile und zusätzlicher Elemente durch Privatpersonen und kulturelle Einrichtungen sowie zu Bildungszwecken für den persönlichen Gebrauch oder zu Bildungs- und kulturellen Zwecken

© 2018 COBI S.A. ul. Jaskrów 11, 04-709 Warszawa